MANUEL D'INSTRUCTIONS

ATTENTION: Lisez attentivement les informations et les prescriptions suivantes afin d'utiliser l'appareil correctement et en toute sécurité.

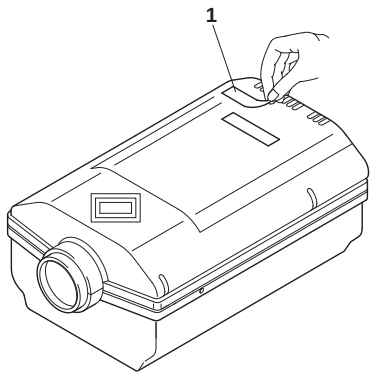
1. INSTALLATION DU PROJECTEUR

• Déballage

Ouvrez la boîte en carton, dégagez le projecteur de son emballage et posez-le sur un support horizontal.

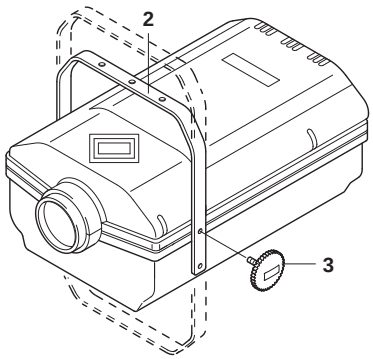
Retirez tous les accessoires fournis de série. Prenez l'étiquette d'instructions (**1**) qui se trouve sur le couvercle de l'appareil et, si nécessaire, remplacez-la par une des étiquettes multilangues.

Assurez-vous que cette étiquette est toujours présente sur l'appareil car elle fournit d'importantes informations en matière de sécurité.



• Préparation du support du projecteur

Placez le support (**2**) en fonction de la hauteur choisie et bloquez-le à l'aide des manettes (**3**). Vous pouvez également monter le support sous l'appareil.



• Montage de la lampe

Suivez les instructions du paragraphe 6 ENTRETIEN.

• Installation du projecteur

Quelle que soit la position que vous choisissiez pour installer le projecteur, ses caractéristiques de fonctionnement restent inchangées.

IMPORTANT: *une fois la position choisie, fixez le projecteur à travers les orifices que vous trouverez sur le support. Nous vous conseillons d'utiliser deux vis ø 10 mm avec écrou et rondelle élastique.*

Assurez-vous que le point d'ancrage est stable avant d'installer le projecteur.

• Distance minimum des objets éclairés

Installez le projecteur à 0.5 m des objets que devra atteindre le faisceau lumineux.

• Distance minimum autorisée pour les matériaux inflammables par rapport à l'appareil: 0.05 m.

Il est permis de monter l'appareil sur des surfaces normalement inflammables.

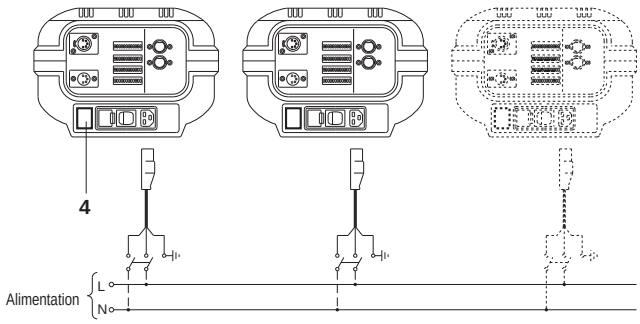
ATTENTION: *Pour assurer le fonctionnement et la fiabilité de l'appareil, la température ambiante ne doit pas dépasser 35° C.*
Degré de protection IP 20: l'appareil est protégé contre la pénétration de corps solides de plus de 12mm de diamètre (premier chiffre 2), il craint les suintements, la pluie, les éclaboussures et les jets d'eau (deuxième chiffre 0).

2. ALIMENTATION ET MISE AU POINT

• Branchement au réseau

Les opérations décrites dans ce paragraphe doivent être effectuées par un technicien autorisé.

Le projecteur doit être branché au réseau de distribution de l'énergie électrique à travers la prise fournie. Il est conseillé d'équiper chaque projecteur de son propre interrupteur afin de pouvoir les allumer et les éteindre séparément à distance.



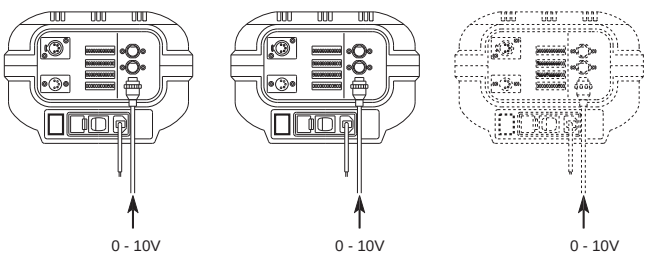
Le projecteur est conçu pour fonctionner à la tension et à la fréquence d'alimentation indiquées sur l'étiquette des données électriques (**4**) qui se trouve à l'arrière de l'appareil. Vérifiez que ces valeurs correspondent à la tension et à la fréquence du réseau de distribution de l'énergie électrique.

IMPORTANT: il est obligatoire d'effectuer le branchement sur un réseau d'alimentation doté d'une prise de terre (appareil à isolation Classe I).

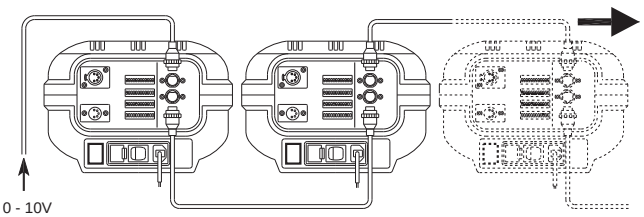
• Branchement des signaux de commande

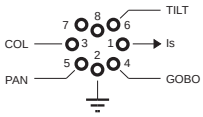
BRANCHEMENT 0-10V

- Fonctionnement indépendant des projecteurs



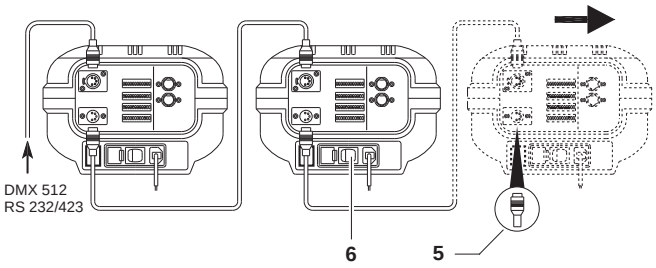
- Fonctionnement simultané et identique des projecteurs





Effectuez le raccordement entre unité de commande et projecteur et entre plusieurs projecteurs à l'aide d'un câble multifils à 8 fils, section 0.25mm² et fiche - prise DIN 8 PIN 45°.

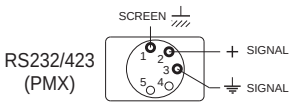
BRANCHEMENT RS232/423(PMX) - DMX 512

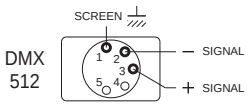


Effectuez le raccordement entre projecteur et unité de commande et entre plusieurs projecteurs à l'aide d'un câble bipolaire blindé doté d'une fiche et d'une prise type Cannon 5 PIN XLR.
Pour le raccordement de ligne DMX, insérez la broche finale (**5**) (résistance 100Ω) sur le dernier projecteur, entre les cosses 2 et 3; si vous utilisez le signal RS232/423(PMX), la cosse est inutile.

Assurez-vous que les fils n'entrent pas en contact entre eux ou avec l'enveloppe métallique de la broche.

Reliez l'enveloppe de la fiche/prise à la gaine de blindage et au pied 1 des connecteurs.

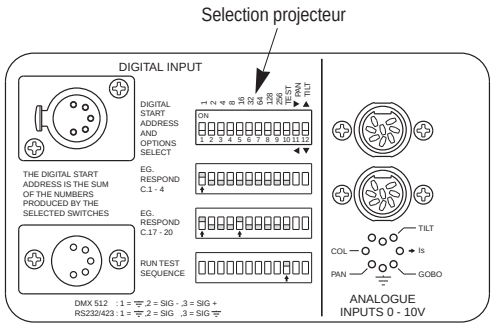




Après avoir effectué toutes les opérations préalablement indiquées, appuyez sur l'interrupteur (**6**). Vérifiez que la lampe s'allume et que la séquence de RAZ automatique commence.

• Codage du projecteur (pour signaux numériques)

Chaque PIPER I.C.C. occupe 1 canal de contrôle. Pour que le canal soit correctement affecté à chaque appareil, il est nécessaire de passer par une opération de codage des appareils. Cette opération doit être effectuée sur chaque PIPER I.C.C. en commutant les microswitch selon les indications du tableau ci-dessous.


Selection projecteur
DIGITAL INPUT
DIGITAL START ADDRESS AND OPTIONS SELECT
THE DIGITAL START ADDRESS IS THE SUM OF THE NUMBERS PRODUCED BY THE SELECTED SWITCHES
EG. RESPOND C.1 - 4
EG. RESPOND C.17 - 20
RUN TEST SEQUENCE
DMX 512 : 1 = ⏚, 2 = SIG - , 3 = SIG +
RS232/423 : 1 = ⏚, 2 = SIG , 3 = SIG ⏚
TILT
COL
Is
PAN
GOBO
ANALOGUE INPUTS 0 - 10V

CODE		1	2	4	8	16	32	64	128	TEST
Projector 1 - Channels 1	ON	▲								
	OFF		▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼
Projector 2 - Channels 2	ON		▲							
	OFF	▼		▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼
Projector 3 - Channels 3	ON	▲	▲							
	OFF			▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼
Projector 4 - Channels 4	ON			▲						
	OFF	▼	▼		▼	▼	▼	▼	▼	▼
Projector 5 - Channels 5	ON	▲		▲						
	OFF		▼		▼	▼	▼	▼	▼	▼
Projector 6 - Channels 6	ON		▲	▲						
	OFF	▼			▼	▼	▼	▼	▼	▼
Projector 7 - Channels 7	ON	▲	▲	▲						
	OFF				▼	▼	▼	▼	▼	▼
Projector 8 - Channels 8	ON				▲					
	OFF	▼	▼	▼		▼	▼	▼	▼	▼
Projector 9 - Channels 9	ON	▲			▲					
	OFF		▼	▼		▼	▼	▼	▼	▼
Projector 10 - Channels 10	ON	▲		▲		▲				
	OFF		▼		▼		▼	▼	▼	▼
	ON									▲
	OFF									▼

Mettez le switch TEST sur la position ON pendant quelques secondes pour obtenir le réarmement automatique, projecteur allumé. Laissez le switch TEST sur la position ON pour obtenir un test automatique complet; à la fin de l'opération, remettez le switch sur la position OFF.

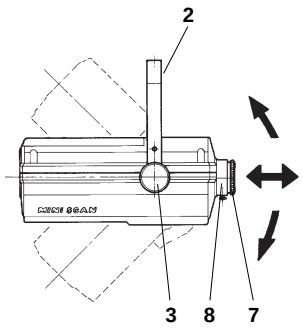
3. MISE EN PLACE DU PROJECTEUR

• Centrage du faisceau lumineux

Desserrez les manettes (**3**), déplacez le projecteur sur le support (**2**) jusqu'à ce que le faisceau lumineux arrive au milieu de la scène puis bloquez les manettes (**3**).

• Réglage de l'objectif

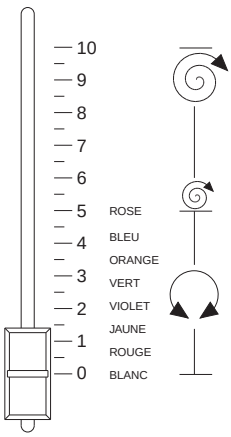
Déplacez axialement l'objectif (**7**) jusqu'à ce que l'image projetée soit parfaite puis serrez le volant (**8**).



4. FONCTION DES CANAUX

CANAL	FONCTION
1	DISQUE EFFETS COULEUR

• DISQUE EFFETS COULEUR - canal 1



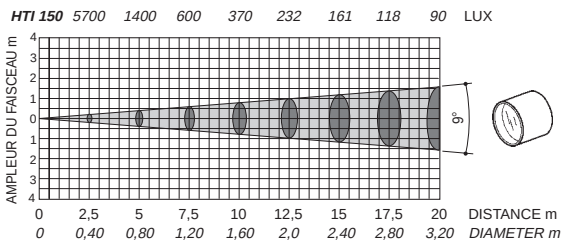
Dans l'intervalle de 0% à 50%, le changement de couleur est continu proportionnellement à l'avancement du potentiomètre de réglage. Cela permet d'arrêter le disque même sur des positions intermédiaires, obtenant ainsi une projection bicolore.

De 50% à 100%, le disque commence sa rotation continue en augmentant progressivement sa vitesse de 0 à 300 tours/min.

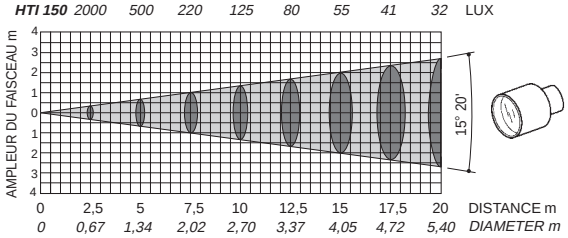
5. OBJECTIFS

DIAGRAMMES DES FAISCEAUX LUMINEUX ET VALEURS D'ÉCLAIRAGE

Objectif 1:2,5/165mm - *Equipement standard*



Objectif 1:2,2/100mm - *Disponible en option*

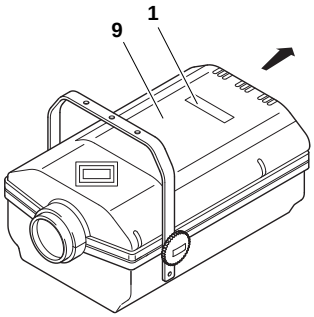


6. ENTRETIEN

IMPORTANT: *avant toute opération d'entretien sur le projecteur, coupez la tension du réseau d'alimentation.*
La température maximum de la surface externe de l'appareil, en conditions de régime thermique, est de 60°C.
*Après avoir éteint le projecteur, ne démontez aucun élément pendant les 2 minutes qui suivent comme l'indique la plaquette de remplacement de la lampe (**1**) pour ne pas risquer de faire exploser la lampe. Une fois ce temps écoulé, cette probabilité est pratiquement nulle. S'il s'avère nécessaire de remplacer la lampe, attendez encore 15 minutes pour éviter de vous brûler.*
L'appareil est conçu de sorte à retenir les éclats produits en cas d'explosion de la lampe. Les lentilles doivent absolument être montées sur l'appareil et remplacées par des pièces d'origine dès qu'elles sont visiblement endommagées.

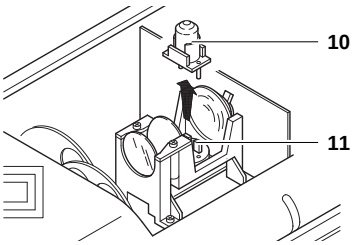
• Ouverture du projecteur

Dégagez le couvercle de la lampe (**9**) en le poussant dans le sens indiqué par la flèche.
Une fois l'opération terminée, remontez le couvercle (**9**).



• Remplacement de la lampe

Retirez la lampe (**10**) grillée en la dégageant verticalement de sa douille (**11**). Introduisez la lampe neuve dans la douille en vérifiant que les pieds sont installés correctement.



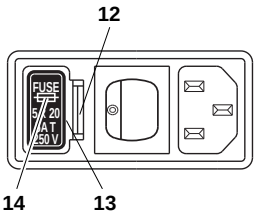
ATTENTION: L'appareil fonctionne avec une lampe haute pression avec allumeur externe.

- Lisez attentivement le "mode d'emploi" fourni par le fabricant de la lampe.

- Remplacez la lampe dès qu'elle est endommagée ou déformée par la chaleur.

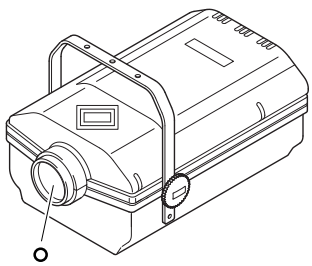
• Remplacement des fusibles

Pour remplacer les fusibles, appuyez sur la languette (**12**) et dégagez le boîtier à fusibles (**13**). Remplacez les fusibles grillés par des neufs en vérifiant qu'ils sont bien du type indiqué sur l'étiquette (**14**) qui se trouve sur le boîtier à fusibles (**13**). Introduisez le boîtier jusqu'à ce que la languette (**12**) s'enclenche.



• Nettoyage périodique

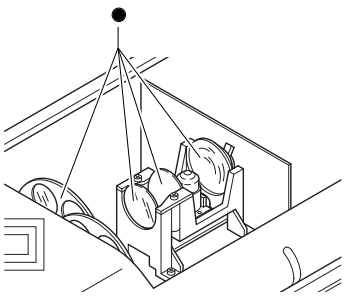
Pour obtenir toujours le même rendement lumineux du projecteur, nettoyez régulièrement les parties sur lesquelles la poussière et la graisse ont tendance à s'accumuler.
Respectez les indications ci-dessous pour assurer la longévité de votre projecteur.
Pour nettoyer lentilles et filtres, utilisez un chiffon souple imbibé de détergent liquide spécial vitres.



ATTENTION: *n'utilisez ni solvants ni alcool.*

- ○ Parties qui doivent être nettoyées fréquemment.
- ● Parties qui doivent être nettoyées mensuellement.

Il est conseillé de nettoyer au moins une fois par an toutes les parties internes en retirant la poussière à l'aide d'un pinceau et en l'aspirant simultanément à l'aide d'un aspirateur de ménage.



7. INTERVENTIONS EN CAS D'ANOMALIES DE FONCTIONNEMENT

LE PROJECTEUR NE S'ALLUME PAS	L'ÉLECTRONIQUE NE FONCTIONNE PAS	PROJECTION DÉFECTUEUSE	RÉDUCTION DE LA LUMINOSITÉ	***CAUSES PROBABLES***	***CONTRÔLES ET REMÈDES***
				ANOMALIES	
●				Absence de courant.	Vérifier si le courant passe sur la prise d'alimentation et/ou la conductibilité des fusibles.
●			●	Lampe déchargée ou défectueuse.	Remplacer la lampe (voir instructions).
	●			Câble de transmission des signaux en court-circuit ou déconnecté.	Remplacer les câbles.
	●			Codage erroné.	Voir instructions de codage des projecteurs.
	●			Problème sur les circuits électroniques.	Faire appel à un technicien autorisé.
		●		Lentilles cassées.	Faire appel à un technicien autorisé.
		●	●	Dépôt de poussière ou de graisse.	Nettoyer (voir instructions).

8. DONNÉES TECHNIQUES

CARACTÉRISTIQUES ÉLECTRO - MÉCANIQUES

Alimentation
- 220 - 240V 50Hz
- 200V 50 Hz - 230V 60 Hz
- 200V 60 Hz

Lampe
À iodures métalliques, alimentée par un alimentateur spécial incorporé:
- Type HTI 150
  – Culot GY 9.5
  – Température couleur 6900 K
  – Flux lumineux 9500 lm
  – Durée de vie moyenne 750 h

Puissance absorbée
500 VA à 230V 50Hz

Moteurs
N. 1 moteur pas à pas, fonctionnant par micropas, entièrement commandé par microprocesseur.

SYSTÈME OPTIQUE

Groupe optique
- Base en aluminium moulé sous pression.
- Condensateur à double lentille.
- Miroir sphérique à haut rendement lumineux.

Objectifs
- Standard: 1:2,5 / 165mm
- Optionnel: 1:2,2 / 100mm

SYSTÈMES DE COMMANDE

Canaux
N. 1 canaux de contrôle.

Entrées
Les PIPER I.C.C. sont conçus pour accepter des signaux de commande analogiques et numériques provenant d'unités de commande ou d'ordinateurs.
- Entrée numérique série RS232/423(PMX) ou DMX 512
- Entrée analogique 0-10V

CARACTÉRISTIQUES DE CONSTRUCTION

Dispositifs
Coupure automatique de l'alimentation en cas de surchauffe ou de panne du système de refroidissement.

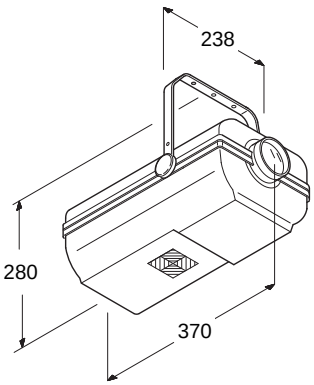
Refroidissement
Système de refroidissement à ventilation forcée grâce à des ventilateurs axiaux.

Corps
En aluminium moulé sous pression et peint aux poudres époxy.

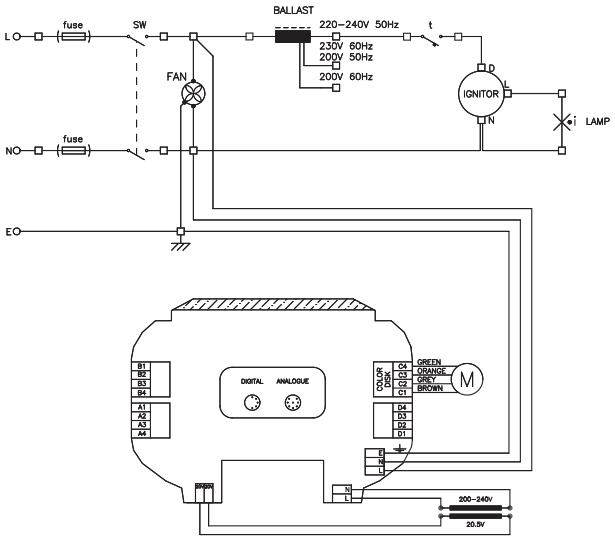
Support
- En acier peint, poudres époxy.
- Deux positions d'installation avec pas de 50 mm.
- Réglable sur 110°.

Position de travail
Fonctionne sur n'importe quelle position.

Poids et dimensions
Poids 5.4 Kg.



9. SCHÉMA ÉLECTRIQUE



Clay Paky se réserve le droit de modifier, sans préavis, les caractéristiques citées sur le catalogue dans le but d'améliorer la qualité de ses produits.

Les produits mentionnés dans ce manuel sont conformes aux Directives de la Communauté Européenne:

- **Basse Tension 73/23**
- **Compatibilité Électromagnétique 89/336**